

2021年度 日本工学院八王子専門学校											
ゲームクリエイター科 ゲームビジネスコース											
ゲームワーク 4											
対象	2 年次	開講期	後期	区分	必	種別	実習	時間数	60	単位	2
担当教員	戸塚伎一			実務 経験	有	職種	ゲームライター				
授業概要											
テレビゲームに関するさまざまな文書の作成を通して、意思伝達・自己実現のための思考法を学ぶ（国語の表現技法の巧拙は指導対象外）。その過程でテレビゲームの歴史や業界動向に関する情報・経験を蓄積させ、コンテンツ開発、マーケティングその他で引用・応用できる「知識」とする。											
到達目標											
・ 文章作成時の自分なりの思考展開法を身につける ・ 課題に用いられたテレビゲームの情報をすぐに引き出せる「知識」とする											
授業方法											
座学およびそれを前提とした実習 課題対象のリサーチとして、映像作品観賞やゲームプレイも行う 各人の必要に応じて課外の作業を認める											
成績評価方法											
試験・課題：70%課題の提出、内容によって評価する 平常点：30% 積極的な授業参加度、授業態度によって評価する											
履修上の注意											
「提出課題で判断可能な講義内容の理解度・取り組み姿勢」を最重要評価対象とする。過度の私語などによる、他の学生の受講の妨げとなる行為は低評価の対象となる。授業時限数の4分の3以上出席しない者は評価を受けることができない。遅刻や欠席の場合は、担任に連絡し、事後に届を提出すること。特に欠席の場合は、その回の講義内容を放課後開放などで確認し、次回出席時に遅れが生じない準備を整えておく。											
教科書教材											
座学の際に資料を配布する。ゲーム史研究ではゲームソフトをダウンロード等によって支給する。											
回数	授業計画										
第 1 回	ゲーム史研究④解説とゲームプレイ										
第 2 回	ゲーム史研究④ゲームプレイ										
第 3 回	ゲーム史研究④ゲームプレイと文章作成										

2021年度 日本工学院八王子専門学校	
ゲームクリエイター科 ゲームビジネスコース	
ゲームワーク 4	
第4回	ゲスト講師講演③－1
第5回	ゲスト講師講演③－2
第6回	ゲーム史研究⑤解説とゲームプレイ
第7回	ゲーム史研究⑤ゲームプレイ
第8回	ゲーム史研究⑤ゲームプレイと文章作成
第9回	ゲスト講師講演④－1
第10回	ゲスト講師講演④－2
第11回	課題論文－1
第12回	課題論文－2